

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-120716
 (43)Date of publication of application : 08.05.2001

(51)Int.Cl.

A63F 5/04
A63F 9/00

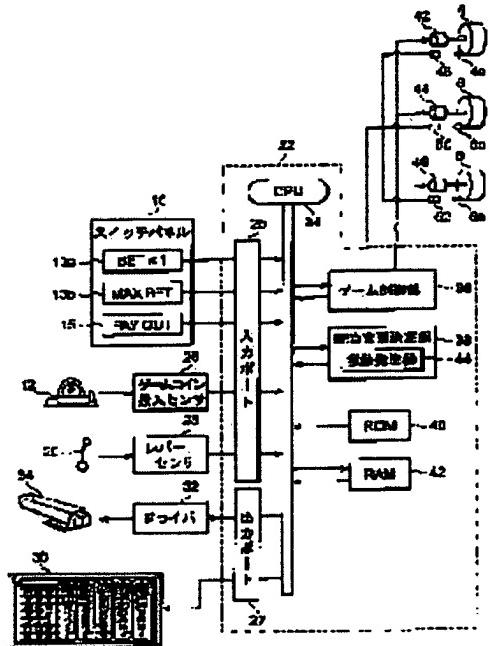
(21)Application number : 11-308164
 (22)Date of filing : 29.10.1999

(71)Applicant : ADORES INC
 (72)Inventor : HAGIWARA TAKASHI

(54) GAME DEVICE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game unit with which players' will to bet additionally can be heightened and the number of betting per one game can be increased.
SOLUTION: The game unit 2 has a dividend display part to display more than one standard dividend correspondent with the pattern of winning a prize of the game and with the number of betting. The dividend change decision means 38, the dividend change means 24, and the dividend change information means 30 are equipped on the game unit. When the number of betting appointed by the player is equal to or more than two, the dividend change decision means 38 decides to or not to change the standard dividend correspondent with said number of betting into an advantage dividend with a larger value than said standard dividend. When the dividend change decision means 38 decides to change the standard dividend into the advantage dividend, the dividend change means 24 changes the standard dividend into the advantage dividend. And the dividend change information means 30 informs that the standard dividend is changed into the advantage dividend.



(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2001-120716

(P2001-120716A)

(43)公開日 平成13年5月8日(2001.5.8)

(51)Int.Cl.*

A 6 3 F 5/04
9/00

識別記号

5 1 2
5 1 2

F I

A 6 3 F 5/04
9/00

テマコト[®](参考)

5 1 2 D
5 1 2 C

審査請求 未請求 請求項の数 5 O.L (全 9 頁)

(21)出願番号 特願平11-308164

(22)出願日 平成11年10月29日(1999.10.29)

(71)出願人 000131337

アドアーズ株式会社

東京都港区高輪3丁目22番9号

(72)発明者 萩原 敏

東京都世田谷区成城九丁目32番3号 株式
会社シグマ内

(74)代理人 100088155

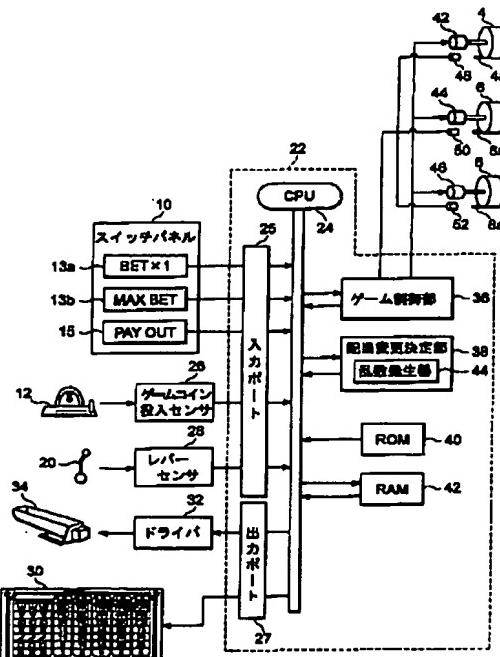
弁理士 長谷川 芳樹 (外2名)

(54)【発明の名称】 ゲーム装置

(57)【要約】

【課題】 遊戯者が追加ベットしようとする意欲を向上させ、1ゲームあたりのベット数を増加させることができなゲーム装置を提供すること。

【解決手段】 ゲームの入賞パターンとベット数とに応じた基準配当を複数表示する配当表示部を有するゲーム装置2であって、遊戯者の指定したベット数が2以上となった場合に、当該ベット数に対応する基準配当を当該基準配当よりも値の大きな特典配当に変更するか否かを決定する配当変更手段38と、配当変更手段38が基準配当を特典配当に変更すると決定した場合に、基準配当を特典配当に変更する配当変更手段24と、基準配当が特典配当に変更されたことを報知する配当変更報知手段30とを備えることを特徴とする。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 ゲームの入賞パターンとベット数とに応じた基準配当を複数表示する配当表示部を有するゲーム装置であって、遊戲者の指定した前記ベット数が2以上となった場合に、当該ベット数に対応する前記基準配当を当該基準配当よりも値の大きな特典配当に変更するか否かを決定する配当変更決定手段と、

前記配当変更決定手段が前記基準配当を前記特典配当に変更すると決定した場合に、前記基準配当を前記特典配当に変更する配当変更手段と、

前記基準配当が前記特典配当に変更されたことを報知する配当変更報知手段とを備えることを特徴とするゲーム装置。

【請求項2】 前記基準配当が前記特典配当に変更された場合に、前記基準配当及び前記特典配当の双方を前記配当表示部に表示することを特徴とする請求項1記載のゲーム装置。

【請求項3】 ベット数を1だけ増加させる第1のベット入力手段と、

ベット数を2以上増加させる第2のベット入力手段とを備え、

前記第2のベット入力手段が作動させられた場合は、前記第1のベット入力手段が作動させられた場合よりも、前記基準配当が前記特典配当に変更される確率が高くされていることを特徴とする請求項1又は請求項2記載のゲーム装置。

【請求項4】 ベット数を1だけ増加させる第1のベット入力手段と、

ベット数を2以上増加させる第2のベット入力手段とを備え、

前記第1のベット入力手段が作動させられた場合は、前記基準配当は前記特典配当に変更されないことを特徴とする請求項1又は請求項2記載のゲーム装置。

【請求項5】 ベット数に上限が定められており、ベット数が前記上限に達するまでに、少なくとも一回は前記基準配当が前記特典配当に変更されることを特徴とする請求項1記載のゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、スロットマシン、ポーカーゲーム、競馬ゲーム等のゲーム装置に関し、特に、遊戯者が指定したベット数に応じてゲームコイン等の払い戻し数或いは入賞得点(配当)を定めるゲーム装置に関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来から、ゲーム開始前に遊戯者が任意の回数だけベットをし、このベット数及びゲームの入賞パターンに基づいて遊戯者に払い出すゲームコインの数或いは入賞得点(配当)を定めるゲーム装置が知られて

いる。このようなゲーム装置は、通常、ベット数が増加するにつれて配当が高くなるように設計されている。例えば、ポーカーゲームにおいて、1ベットで入賞パターンがツーペアの場合の配当が2、スリーカードの場合の配当が3となっている場合、2ベット時の各配当は、ツーペアで4、スリーカードで6となる。また、一般的に、このようなベット数と入賞パターンとの関係は、遊戯者が把握できるようにディスプレイ等の表示装置に一覧表示されている。

10 【0003】ところで、遊戯者がベット数を定めることのできるゲーム装置においては、1ゲームに遊戯者がより多くのベットをすればする程、当然、売り上げは増加し、当該ゲーム装置を設置するゲームセンターやカジノ側の満足感を向上させることになる。つまり、1ゲームあたりのベット数を増加させることは、ゲーム装置の購入者が着目する重要なポイントであるといえる。

【0004】そして、この点を考慮したゲーム装置として、例えば、いわゆる最高ベット(以下、「MAXベット」と称する)時に最高の入賞パターンとなった場合20に、大当たりとして1ベット時の配当に総ベット数を乗じた値よりも大きな配当が遊戯者に払い出されるものが知られている。具体的に説明すると、例えば、ポーカーゲームの最高の入賞パターンであるロイヤルストレートフラッシュの配当が1ベット時に50で、MAXベット数が5であるとする。すなわち、単純に計算すると、ベット数が最高の5の場合は配当が250ということになる。ところが、実際は、MAXベット時に最高の入賞パターンとなった場合の配当を250にせず、例えば500とするのである。そして、このような入賞パターンとベット数の関係は、遊戯者に認識させるべくディスプレイ等の表示装置に一覧表示されており、この一覧表を見てMAXベットのメリットを把握した遊戯者は、MAXベットをする頻度が多少は高くなる傾向にある。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上述した従来のゲーム装置には、次のような問題があった。すなわち、たとえMAXベット時に最高の入賞パターンとなった場合の配当を大きく設定したとしても、遊戯者はこの関係をディスプレイ等の表示装置によって予め把握することになり、遊戯者にとっては意外性、趣向性に欠けるといえる。また、遊戯者はゲームが入賞するか否かを予測してベットするが、入賞しないと予測した場合は追加ベットをすることを望まない。このため、遊戯者のMAXベットをしようとする意欲は徐々に低下し、1ゲームあたりのベット数を著しく増加させることは望めない。

【0006】本発明は、かかる事情に鑑みてなされたものであり、遊戯者が追加ベットしようとする意欲を向上させ、1ゲームあたりのベット数を増加させることが可能なゲーム装置を提供することを目的とする。

【0007】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するために、本発明は、ゲームの入賞パターンとベット数とに応じた基準配当を複数表示する配当表示部を有するゲーム装置であって、遊戯者の指定したベット数が2以上となつた場合に、当該ベット数に対応する基準配当を当該基準配当よりも値の大きな特典配当に変更するか否かを決定する配当変更決定手段と、配当変更決定手段が基準配当を特典配当に変更すると決定した場合に、基準配当を特典配当に変更する配当変更手段と、基準配当が特典配当に変更されたことを報知する配当変更報知手段とを備えることを特徴とする。

【0008】本発明に係るゲーム装置によれば、遊戯者がベットをする前は、入賞パターンとベット数とに応じた通常の基準配当がディスプレイ等の配当表示部に表示されている。そして、遊戯者が2以上ベットすると、配当変更決定手段は、このベット数に対応する基準配当をより値の大きな特典配当に変更するか否かを決定する。基準配当を特典配当に変更することになった場合、配当変更手段は、基準配当を特典配当に変更する。この変更は、ディスプレイ等の表示装置、スピーカ等の配当変更報知手段によって報知され、遊戯者は配当が変更されたことを把握することができる。このように、本発明のゲーム装置によれば、遊戯者が2以上ベットすると配当が増加する可能性があるため、遊戯者は追加ベットすることにメリットがあると把握し、遊戯者にとって意外性、趣向性が大きくなる。これにより、遊戯者のベットしようとする意欲が向上し、1ゲームあたりのベット数を増加させることができる。

【0009】また、本発明のゲーム装置において、基準配当が特典配当に変更された場合に、基準配当及び特典配当の双方を配当表示部に表示することが好ましい。

【0010】このような構成を採用した場合、遊戯者は基準配当及び特典配当の双方を同時に見ることができ、配当が大きくなつたことを実感することができる。これにより、遊戯者のベットしようとする意欲を更に向上させることができる。

【0011】また、本発明に係るゲーム装置において、ベット数を1だけ増加させる第1のベット入力手段と、ベット数を2以上増加させる第2のベット入力手段とを備え、第2のベット入力手段が作動させられた場合は、第1のベット入力手段が作動させられた場合よりも、基準配当が特典配当に変更される確率が高くされていることが好ましい。

【0012】このような構成を採用した場合、遊戯者は第1のベット入力手段でなく、第2のベット入力手段を作動させる傾向が高まり、1ゲームあたりのベット数を増加させることができる。

【0013】また、本発明に係るゲーム装置において、ベット数を1だけ増加させる第1のベット入力手段と、

ベット数を2以上増加させる第2のベット入力手段とを備え、第1のベット入力手段が作動させられた場合は、基準配当は特典配当に変更されないことも好ましい。

【0014】このような構成を採用した場合も、遊戯者は第1のベット入力手段でなく、第2のベット入力手段を作動させる傾向が高まり、1ゲームあたりのベット数を増加させることができる。

【0015】また、本発明に係るゲーム装置において、ベット数に上限が定められており、ベット数が上限に達するまで、少なくとも一回は基準配当が特典配当に変更されることが好ましい。

【0016】このような構成を採用した場合、遊戯者が上限までベットすれば少なくとも一回は基準配当が特典配当に変更されるため、遊戯者は不公平感を抱かなくなり、遊戯者のゲームに対する意欲を高めることができる。これにより、1ゲームあたりのベット数を増加させることができる。

【0017】

【発明の実施の形態】以下、添付図面を参照して、本発明に係るゲーム装置の好適な実施形態について詳細に説明する。尚、同一要素には同一符号を用いるものとし、重複する説明は省略する。

【0018】図1は、本実施形態のゲーム装置2を示す斜視図である。このゲーム装置2は、いわゆる3リールタイプのスロットマシンであり、ゲーム装置2の前面には、3つのリール4、6、8、複数の押しボタンが設けられたスイッチパネル10、ゲームコインが投入されるゲームコインセレクタ12、ゲームコインが払い出されるゲームコイン払出口14、及び配当をデジタル表示するディスプレイ(配当表示部)30等が設けられている。また、ゲーム装置2の側部には、リール4、6、8を回転させ始めるためのスタートレバー20が備えられている。なお、スタートレバー20の代わりに、スイッチパネル10にスタートボタンを設け、このスタートボタンを押すことでゲームがスタートするようにしてもよい。

【0019】スイッチパネル10には、遊戯者がベット数を決定するためのベットボタン13a、13bが配設されており、ベットボタン13aを一回押す度に1ベットが追加され、ベットボタン13bを押すといわゆるMAXベットとなる。なお、本実施形態のゲーム装置2においては、1ゲームあたりのMAXベット数は5とされている。また、スイッチパネル10には、ベットボタン13a、13bの他に、遊戯者が獲得した入賞得点と相応するゲームコインを払い戻すためのペイアウトボタン15が備えられている。

【0020】図2は、ディスプレイ30の拡大図である。ディスプレイ30上には、ゲームの入賞パターンとベット数とに応じた基準配当がマトリックス表示されている。詳しくは、“7”のマークや“スイカ”的マーク

が3つ揃ってなる7種類の入賞パターンが図中縦方向に並べられ、1から5までのベット数が横方向に並べられており、全部で35通りの基準配当がディスプレイ30上に表示されている。

【0021】図3は、ゲーム装置2の回路構成を示すブロック図である。ゲーム装置2内に設けられた制御部22には、各種演算処理を行うCPU24が内蔵されており、当該CPU24には、入力ポート25を介して、上述のスイッチパネル10と、ゲームコインセレクタ12に投入されたゲームコインを検知するゲームコイン投入センサ26と、スタートレバー20が操作されたことを検知するレバーセンサ28とが入力可能に接続されている。また、CPU24には、出力ポート27を介して、ゲームコインをゲームコイン払出口14等へ移動させるホッパー34を駆動するドライバ32と、上述のディスプレイ30と、が出力可能に接続されている。

【0022】制御部22には、ゲームの進行を制御するゲーム制御部36、配当変更決定部38、ROM40、及びRAM42が備えられており、これらはCPU24に接続されている。

【0023】ゲーム制御部36には、スロットマシンゲームの実行に必要な乱数発生器、モータ駆動回路、及びパルス発生器等の公知の要素が組み込まれており、さらに、基準配当に関するデータも記憶されている。また、ゲーム制御部36には、ステッピングモータ42、44、46が電気的に接続されており、このステッピングモータ42、44、46の回転に伴ってリール4、6、8が回転するように構成されている。また、リール4、6、8の外周部には、リセット信号を得るために突起4a、6a、8aが突設されている。さらに、リール4、6、8から所定の間隔を隔てて、各突起4a、6a、8aを検出するためのフォトセンサ48、50、52が設けられている。

【0024】配当変更決定部38は、ディスプレイ30に表示された基準配当を、より値の大きな特典配当に変更するか否かを決定するものである。基準配当を特典配当に変更する過程は、次の通りである。まず、遊戯者がベット数を2以上とした場合に、配当が変更される最低条件を満たしたことになる。そして、配当変更決定部38は、乱数発生器44により発生させられた数値に基づいて、特典配当に変更するか否かを決定し、さらに特典配当の値をも決定する。

【0025】次に、図4、図5のフローチャート及び図3を参照して、ゲーム装置2のCPU24の制御手順を説明する。

【0026】まず、ゲームコインが投入されている状態で、CPU24は、遊戯者がベットするのを待つ(ステップ101:以下、「ステップ」を“S”とする)。遊戯者によってベットがなされたら、CPU24は、その時のベット数が2以上であるか否かを判断する(S10

10) 2)。そして、ベット数が2より小さい場合、すなわち、一回ベットされただけの場合は、ステップ114に進み、スタート信号を待つ。スタート信号は、スタートレバー20が遊戯者によって引かれたことを検知したレバーセンサ28から発せられるものである。そして、スタート信号を受信した場合、CPU24は、ゲーム開始指令をゲーム制御部36に送信し(S111)、この指令を受信したゲーム制御部36は、スロットマシンゲームを開始させる。スロットマシンゲームの進行過程については、後述する。なお、ステップ114においてスタート信号を受信しない場合、CPU24は、ステップ102に戻り、この間に追加ベットがされた場合はステップ103に進む。

【0027】一方、ステップ102において、ベット数が2以上であると判断した場合は、CPU24は、まず、ディスプレイ30に“Wait”と表示させ(S103)、遊戯者がスタートレバー20を引いてもスロットゲームが開始しない状態となる。なお、このステップ103は省略してもよい。次いで、CPU24は、配当変更決定部38に配当変更判断指令を送信する。この指令を受信した配当変更決定部38は、乱数発生器44により発生させられた数値に基づいて、ディスプレイ30に表示された基準配当を特典配当に変更するか否かを決定する。また、配当を変更する場合、配当変更決定部38は、乱数に従って特典配当の値も決定する。また、本実施形態では、7種類全ての入賞パターンに対応する基準配当が変更され得る対象となる。このため、例えばベット数が2であるとすると、入賞パターンが最もランクの低い“ぶどう”的の際の配当2から、入賞パターンが最もランクの高い“王冠”的の際の配当500までの全ての基準配当が、特典配当に変更される可能性がある。例えば、入賞パターンが“リング”の際の配当が10から20に変更されたり、入賞パターンが“7”的の際の配当が200から400に変更される。

【0028】なお、ゲーム制御部36が予め設定されたペイアウト率と実際のペイアウト率との差を常時把握できるように設計し、さらに、実際のペイアウト率が設定されたペイアウト率よりも低い場合は基準配当を特典配当に変更する確率を高め、反対に、実際のペイアウト率が設定されたペイアウト率よりも高い場合は基準配当を特典配当に変更する確率が低くなるように設定してもよい。これにより、遊戯者へのゲームコインの払い戻し率をほぼ一定に維持することができ、ゲームセンターやカジノ側の利益損失を抑えることができる。

【0029】また、本実施形態では、特典配当へ変更するか否かを乱数によって決定しているため、遊戯者が同一のゲーム装置2で何度もゲームを行っても特典配当に変更されないという事態が起こり得る。このような事態は遊戯者に不公平感を与え、遊戯者のゲームに対する興味を失わせることにもなりかねない。そこで、かかる事態

を回避するために、以下のような手法が考えられる。すなわち、1ゲームにつき、MAXベット（上限）に至るまで遊戯者が追加ベットする間に、最低一回は基準配当が特典配当に変更されるように設定するのである。つまり、本実施形態では、遊戯者が5ベットするまでに、少なくとも一回は配当が変更されることになる。これにより、少なくとも5ベットすれば必ず配当が変更されるため遊戯者は不公平感を抱かなくなり、遊戯者のゲームに対する意欲を高めることができる。さらに、ベット数が高くなったとき（例えば4や5）に配当が変更される確率が高くなるように設定すれば、遊戯者の1ゲームあたりのベット数を高めることができる。

【0030】なお、ゲーム装置2をこのように構成した場合に、遊戯者が5ベットするまでに基準配当が特典配当に変更される回数を一回に限定してもよいし、複数回変更されるように設定してもよい。配当の変更が複数回なされる場合、すなわち、複数のベットラインにわたって変更される可能性がある場合は、一度配当が変更されても、さらに上位のベットラインで配当が変更される可能性があるため、遊戯者のベットする意欲をより一層向上させることができ。また、配当が複数回変更されるように構成した場合において、一つの入賞パターンについて一回に限り配当が変更されるようにしてもよいし、一つの入賞パターンについて何度も配当が変更されるように構成してもよい。

【0031】特典配当に変更する旨の情報を配当変更決定部38から受信すると、CPU24は、ディスプレイ30へ表示変更指令を送信し（S106）、ディスプレイ30において特典配当が表示される。例えばベット数が2で、入賞パターンがラッキーセブンであるときの基準配当（値は300）が特典配当（値は500）に変更された場合のディスプレイ30の表示状態を図6に示す。同図に示すように、基準配当（300）が表示されていた欄において、基準配当が左上隅に表示されると共に、特典配当（500）が中央部分に表示される。すなわち、本実施形態では、ディスプレイ30は、基準配当が特典配当に変更されたことを報知する配当変更報知手段の役割を果たしている。

【0032】このように、本実施形態のゲーム装置2によれば、遊戯者が2以上ベットすると配当が増加する場合があるため、遊戯者にとって意外性、趣向性が大きくなる。これにより、遊戯者のベットしようとする意欲が向上し、1ゲームあたりのベット数を増加させることができる。さらに、遊戯者は基準配当及び特典配当の双方を同時に見ることができ、配当が大きくなつたことを実感することができる。これにより、遊戯者のベットしようとする意欲を更に向上させることができる。

【0033】なお、配当が変更された旨は、この他、スピーカを備えて音声によって報知してもよいし、ディスプレイ30の他の領域に表示して報知してもよい。ま

た、配当が変更された場合に効果音、短い音楽などを流すようにすれば、遊戯者をエキサイトさせることができ、遊戯者のベットする意欲を更に高めることができる。さらに、ゲーム装置2にビデオスクリーンを装備し、キャラクタを用いたアニメーション等で派手派手しく配当が変更された旨を表現すれば、遊戯者を一層エキサイトさせることができる。

【0034】ディスプレイ30へ表示変更指令を送信した後、CPU24は、ゲーム制御部36へ基準配当が特典配当へ変更された旨の情報を送信し（S107）、ゲーム制御部36に予め記憶された基準配当を特典配当に変更する。すなわち、CPU24は、配当変更手段の役割を果たしている。次いで、CPU24は、ベット数が最大の5になっているか否かを判断する（S108）。なお、ステップ105において基準配当を特典配当に変更しないことになった場合も、このステップ108に進む。そして、ベット数が最大値になっている場合は、遊戯者はそれ以上ベットすることができず、CPU24は、ディスプレイ30に“START”と表示させる（S109）。その後、この表示を見た遊戯者がスタートレバー20を引くと、レバーセンサ28がスタート信号をCPU24に送信する。スタート信号を受信したCPU24は（S110）、ゲーム制御部36にゲーム開始指令を送信する（S111）。なお、ステップ110を経ることなく、自動的にゲームがスタートするようにしてもよい。

【0035】一方、ステップ108において、ベット数がMAXに達していない場合は、CPU24はステップ116に進み、ディスプレイ30に“START or BET?”と表示させる（S116）。そして、遊戯者がスタートレバー20を引いた場合は、レバーセンサ28がスタート信号をCPU24に送信し、スタート信号を受信したCPU24は（S117）、ゲーム制御部36にゲーム開始指令を送信する（S111）。一方、遊戯者が更にベットをした場合はステップ103に戻り（S118）、上述と同様の制御が行われる。

【0036】ステップ111の制御によりゲーム開始指令を受信したゲーム制御部36は、ステッピングモータ42, 44, 46にパルス信号を送信し、リール4, 6, 8を回転させ始める。リール4, 6, 8が一回転する毎に各突起4a, 6a, 8aがフォトセンサ48, 50, 52により検出され、ゲーム制御部36は、この検出をもとに、各リール4, 6, 8の停止位置まで残り何パルスをステッピングモータ42, 44, 46に出力すべきかを把握することができる。その他、ゲーム制御部36は、スロットマシンゲームの実行にあたり数種の制御を行うが、これについては公知の事項であるため説明を省略する。リール4, 6, 8が停止した後、ゲーム制御部36は、ゲームが入賞となったか否かを確認し、さらに、入賞の場合は、入賞パターン及びベット数に基づ

いてゲームコインの払出し枚数あるいは入賞得点数を算出する。なお、ゲーム制御部36が、各リール4、6、8の停止位置を予め定めておくようにしてもよい。

【0037】その後、ゲーム制御部36は、入賞パターン及びゲームコインの払出し枚数に関するデータをCPU24に送信する。そして、ゲームが入賞となった場合、CPU24は、ゲームコインを遊戯者に払い出すためにドライバ32に駆動信号を送信する。そして、駆動信号を受信したドライバ32はホッパ34を駆動させ、ゲームコインがゲームコイン払出口14へ払い出される。或いは、遊戸者がペイアウトボタン15を押すと、CPU24は、遊戸者がそれまで獲得し保有していた入賞得点を遊戸者に払い出すためにドライバ32に駆動信号を送信する。これにより、CPU24の一連の制御手順が終了し、ゲーム終了となる。なお、ステップ112においてゲームが入賞とならなかった場合は、そのままゲーム終了となる。

【0038】以上、本発明者によってなされた発明を実施形態に基づき具体的に説明したが、本発明は上記実施形態に限定されるものではなく、以下のような変形例が考えられる。

【0039】例えば、MAXベット数が100等の高い値のゲーム装置においては、1ベットボタン（第1のベット入力手段）、MAXベットボタンの他に、中間の値の例えは10ベットボタン（第2のベット入力手段）等を備えるとよい。そして、このようなゲーム装置において、遊戸者が10ベットボタンを作動させた（押した）場合は、1ベットボタンが押された場合よりも、基準配当が特典配当に変更される確率を高く設定してもよい。さらに、1ベットボタンでは、特典配当に変更されないように設定してもよい。これにより、遊戸者が1ベットボタンではなく10ベットボタンを押す傾向が高まり、1ゲームあたりのベット数を増加させることができる。

【0040】また、上記実施形態では、あるベットラインで全ての入賞パターンが変更される可能性があったが、複数ある入賞パターンのうち一つのパターンのみが特典配当に変更されるようにしてもよい。これにより、遊戸者に払い出すゲームコインの枚数を抑制することができ、ゲームセンターやカジノ側の利益損失を抑えることができる。

【0041】また、上記実施形態では、特典配当の値を乱数に基づいて決定していたが、特典配当の値を基準配当よりも1ベット上の配当の値としてもよい。図2を参照して具体的に説明すると、2ベットでラッキーセブンとなった場合の基準配当（200）が、3ベットのラインの300となるのである。また、乱数発生器は、ソフトウェア乱数であってもよい。

【0042】さらに、本発明のゲーム装置はスロットマシーンに限らず、入賞パターンとベット数に応じて配当を定めるものであれば、トランプゲーム、麻雀ゲーム、競馬ゲーム等、種々のものに適用することができる。

【0043】

【発明の効果】以上説明したように、本発明のゲーム装置によれば、遊戸者が2以上ベットすると配当が増加する可能性があるため、遊戸者にとって意外性、趣向性が大きくなる。これにより、遊戸者のベットしようとする意欲が向上し、1ゲームあたりのベット数を増加させることができる。

20 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明のゲーム装置を示す斜視図である。

【図2】図1に示すゲーム装置のディスプレイを示す拡大図である。

【図3】ゲーム装置の回路構成を示すブロック図である。

【図4】ゲーム装置に内蔵されたCPUの制御手順を示すフローチャートである。

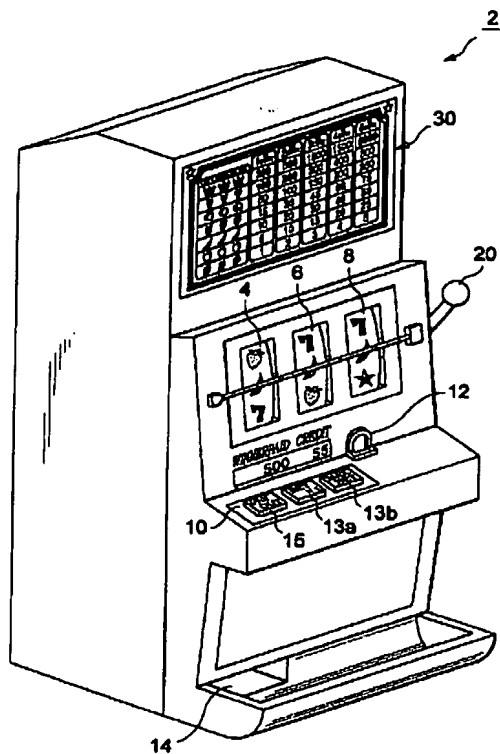
【図5】ゲーム装置に内蔵されたCPUの制御手順を示すフローチャートである。

30 【図6】ディスプレイに基準配当及び特典配当が表示された状態を示す図である。

【符号の説明】

2…ゲーム装置、10…スイッチパネル、12…ゲームコインセレクタ、13a、13b…ベットボタン、22…制御部、24…CPU（配当変更手段）、25…入力ポート、26…ゲームコイン投入センサ、27…出力ポート、28…レバーセンサ、30…ディスプレイ（配当変更報知手段）、32…ドライバ、34…ホッパ、36…ゲーム制御部、38…配当変更決定部、44…乱数発生器。

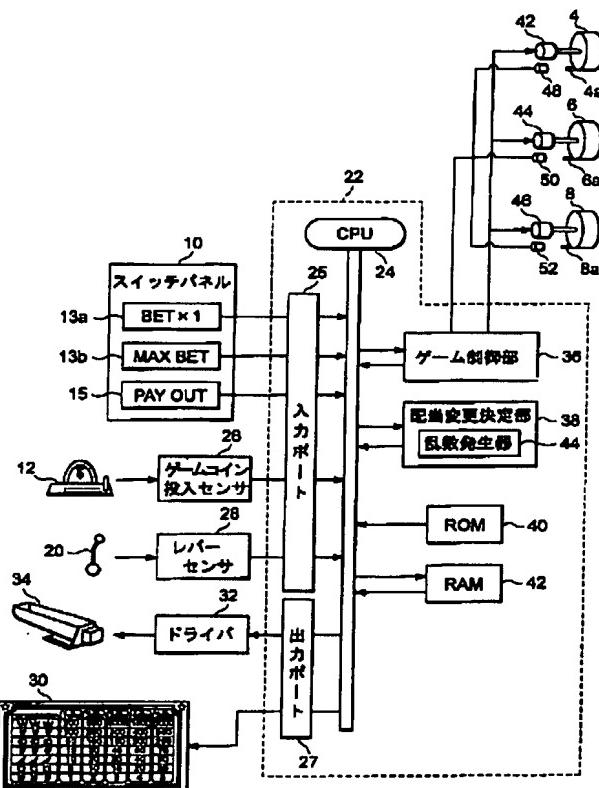
【図1】



【図2】

| ON CENTER LINE | 1cén | 2cén | 3cén | 4cén | 5cén |
|----------------|------|------|------|------|------|
| W W W | 200 | 500 | 1000 | 1500 | 5000 |
| 7 7 7 | 100 | 200 | 500 | 400 | 500 |
| ○ ○ ○ | 50 | 100 | 150 | 200 | 250 |
| □ □ □ | 15 | 30 | 45 | 60 | 75 |
| banana | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 |
| heart | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 |
| bell | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

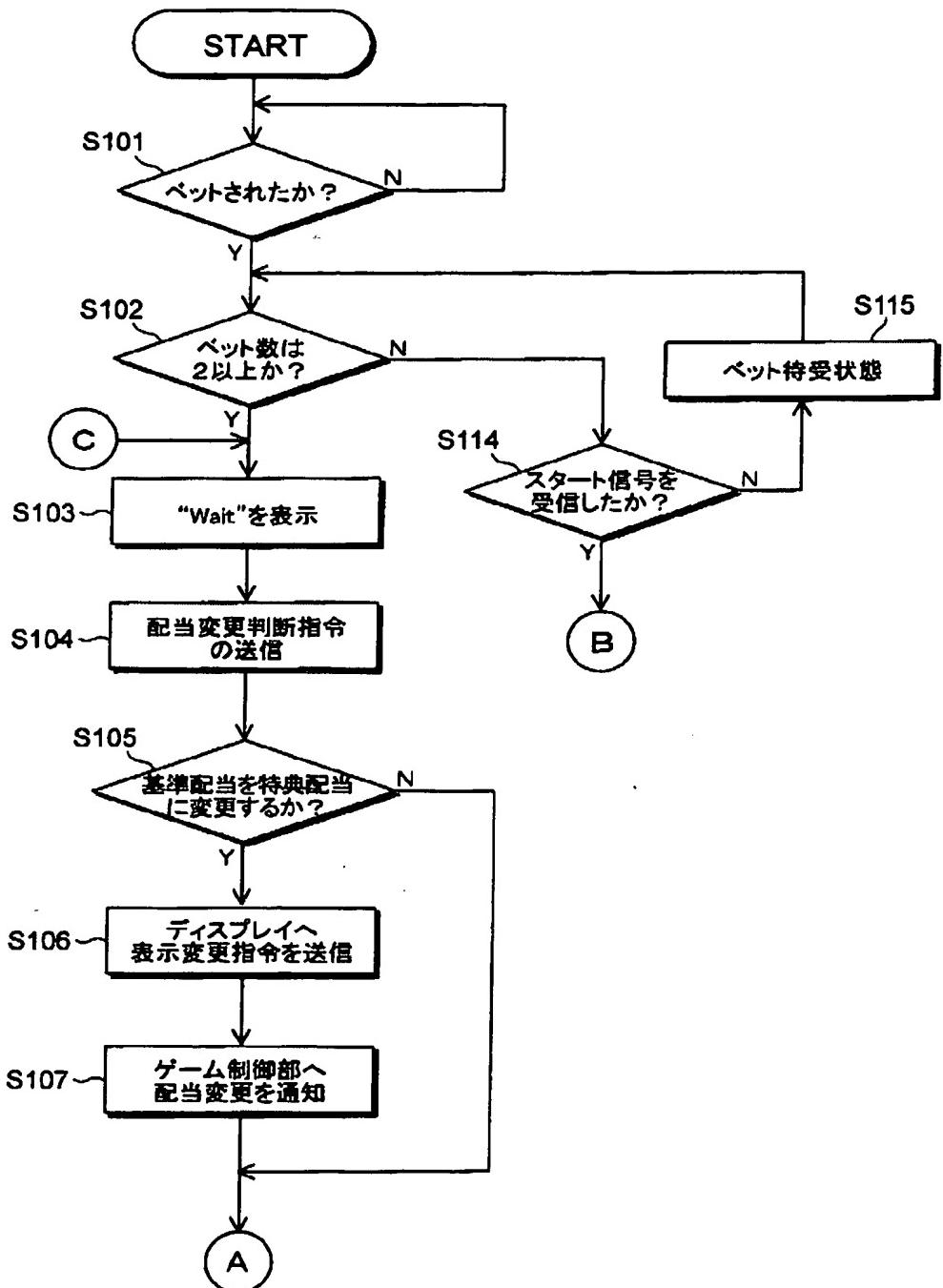
【図3】



【図6】

| ON CENTER LINE | 1cén | 2cén | 3cén | 4cén | 5cén |
|----------------|------|------|------|------|------|
| W W W | 200 | 500 | 1000 | 1500 | 5000 |
| 7 7 7 | 100 | 200 | 500 | 400 | 500 |
| ○ ○ ○ | 50 | 100 | 150 | 200 | 250 |
| □ □ □ | 15 | 30 | 45 | 60 | 75 |
| banana | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 |
| heart | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 |
| bell | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

【図4】



【図5】

